

POKÉMON™

ESTAMPAS ILUSTRADAS



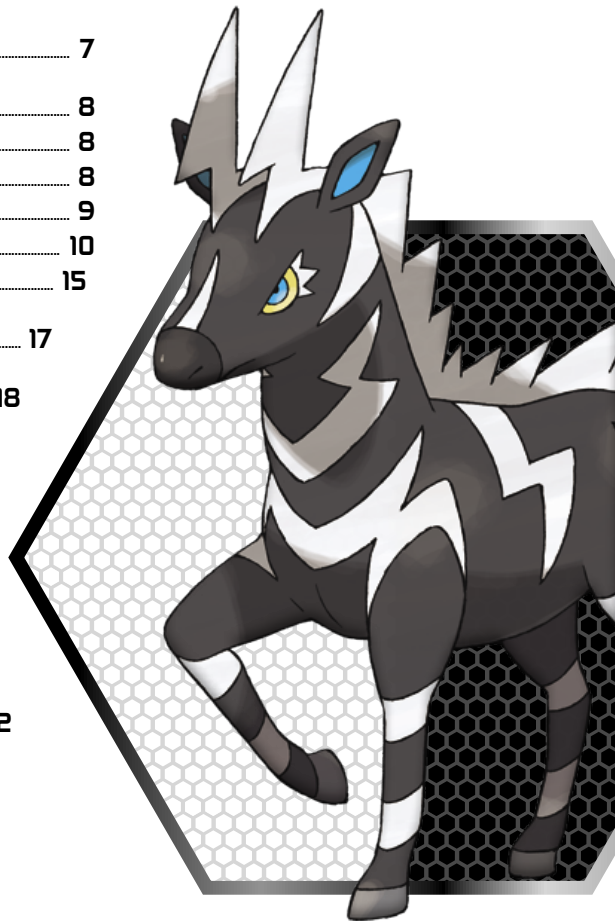
BLACK & WHITE

Regras do Pokémon Estampas Ilustradas



Índice

Seja um Mestre Pokémon!	3
Conceitos básicos do Pokémon Estampas Ilustradas	3
Como vencer	3
Tipos de energia	4
Partes de um card do Pokémon	5
3 tipos de cards	6
Zonas do Pokémon Estampas Ilustradas	7
Jogando	8
Vencendo o jogo	8
Como começar um jogo	8
Partes da vez de jogar	9
Ações da vez	10
Condições Especiais	15
Ligas de Pokémon e Kits de Treinador	17
Regras avançadas	18
O que conta como um ataque?	18
Detalhes dos ataques	19
E se você comprar mais cards do que possui?	20
E se os dois jogadores ganharem ao mesmo tempo?	20
O que é Morte Súbita?	20
O que conta e o que não conta para o nome de um Pokémon? ...	20
Montagem de baralhos	21
Glossário	22





Você é um Treinador de Pokémon! Você viaja pelo mundo combatendo outros Treinadores com seus Pokémon, criaturas que adoram lutar e possuem poderes impressionantes!

SEJA UM MESTRE POKÉMON!

Estas regras dirão tudo o que você precisa saber para jogar o Pokémon Estampas Ilustradas. Seu baralho de cards representa seus Pokémon, bem como itens e aliados que podem ajudá-lo em suas aventuras.

Jogos de cards são estratégicos e usam cards colecionáveis para permitir que cada participante personalize seu próprio jogo. A melhor forma de aprender a jogar o Pokémon Estampas Ilustradas é com um Kit de Treinador. Ele possui dois baralhos prontos para jogar que orientam você passo a passo no jogo. Depois, experimente um baralho temático para ter uma ideia dos diferentes tipos de baralhos que estão disponíveis.

Quando estiver pronto, você poderá começar a montar sua coleção de cards com os booster packs do Pokémon Estampas Ilustradas. Troque cards com seus amigos para obter um Pokémon ainda mais poderoso ou colecione todos os seus favoritos! Depois, monte seu próprio baralho de 60 cards, jogue com seus amigos e exiba sua equipe pessoal de Pokémon!

CONCEITOS BÁSICOS DO POKÉMON ESTAMPAS ILUSTRADAS

COMO VENCER

No Pokémon Estampas Ilustradas, seu Pokémon combate o Pokémon do seu adversário. O primeiro jogador a derrotar 6 Pokémon do oponente ganha! Além disso, se o seu oponente não puder comprar um card no início da vez de jogar, ou se não houver Pokémon restante no jogo, você será o vencedor!





TIPOS DE ENERGIA

Os Pokémon vencem Pokémon adversários usando seus ataques ou habilidades. Para usar seus ataques, os Pokémon necessitam de cards de Energia. O Pokémon Estampas Ilustradas possui 9 tipos de Energia, e você irá encontrar Pokémon correspondentes a esses 9 tipos no jogo.

Cada tipo de energia alimenta ataques diferentes. Descubra aqueles que correspondem à sua personalidade! Os tipos de Energia são:



GRAMA



Os Pokémon de Grama muitas vezes possuem ataques que curam eles mesmos ou Envenenam seus oponentes.



FOGO



Pokémon de fogo possuem ataques grandiosos! Eles podem Queimar os oponentes, mas seus ataques precisam de tempo para se recompor.



ÁGUA



Os Pokémon de água podem manipular Energia e mover Pokémon na equipe adversária.



RAIOS



Os Pokémon de Raios podem trazer de volta Energia usada da pilha de Descarte — e também Paralisar oponentes.



PSÍQUICO



Pokémon Psíquicos são ótimos para poderes especiais! Seus oponentes muitas vezes se veem Adormecidos, Confusos ou Envenenados.



LUTA



Pokémon de Luta podem correr riscos maiores para causar danos adicionais. Alguns são capazes de jogar moedas para realizar combinações de ataques.



ESCURIDÃO



Pokémon de Escuridão desferem ataques furtivos que muitas vezes fazem com que seus oponentes descartem cards!



METAL



Os Pokémon de Metal podem resistir a ataques por mais tempo que a maioria dos outros Pokémon.



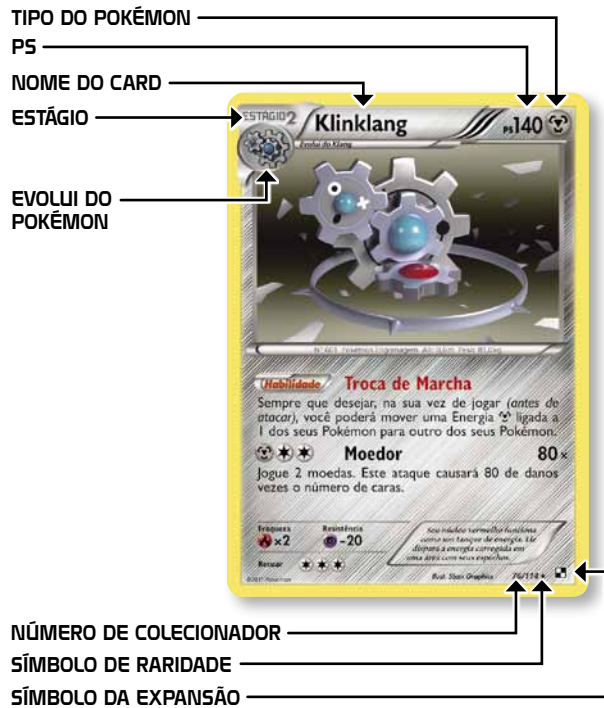
INCOLOR



Pokémon do tipo Incolor possuem vários movimentos diferentes e trabalham com qualquer tipo de baralho.



PARTES DE UM CARD DO POKÉMON





3 TIPOS DE CARDS

O Pokémon Estampas Ilustradas possui 3 tipos de cards diferentes:


Pokémon

Claro, os cards mais importantes são os Pokémon!

A maioria desses cards são Pokémon Básicos, Pokémon Estágio 1 ou Pokémon Estágio 2. Os cards Pokémon Estágio 1 e Estágio 2 também são chamados de cards de Evolução. Olhe no canto superior esquerdo para ver o Estágio do Pokémon e também o Pokémon do qual ele evolui, se algum.



Cards de Energia

Na maioria das vezes, os Pokémon não podem atacar sem cards de Energia. Você terá que igualar os símbolos do custo do ataque ao card de Energia, mas qualquer tipo de energia poderá ser usado para .



Cards de Treinador

Os cards de Treinador representam os Items, Apoiadores e Estádios que um Treinador pode usar na batalha. Você poderá ver o subtipo de Treinador específico no canto superior direito e quaisquer regras especiais para esse subtipo na parte de baixo do card.





ZONAS DO POKÉMON ESTAMPAS ILUSTRADAS

Mão

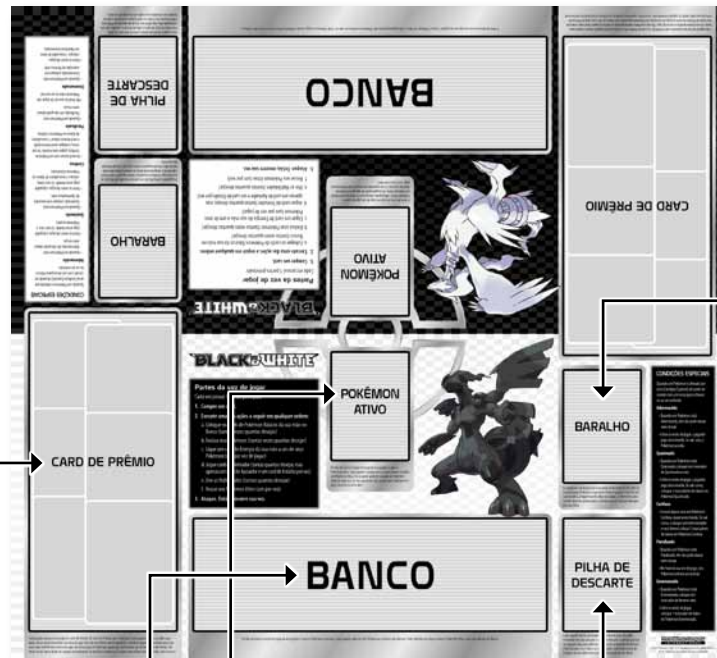
Cada jogador compra 7 cards no início e mantém sua própria mão oculta. Os cards comprados por você passam a fazer parte da sua mão. Os jogadores não podem ver a mão do oponente, a menos que um card que permita o contrário seja jogado.

Cards de Prêmio

Cada jogador possui seus próprios cards de Prêmio. Os cards de Prêmio são 6 cards que cada jogador separa, virados para baixo, do seu próprio baralho no início do jogo. Eles são escolhidos aleatoriamente, e nenhum jogador deve saber quais são seus cards de Prêmio no início do jogo. Ao nocautear um Pokémon oponente, você recebe um de seus cards de Prêmio. Ele vai para a sua mão e pode ser jogado normalmente. Se você for o primeiro a comprar seu último card de prêmio, você será o vencedor!

Em Jogo

A zona em jogo é compartilhada pelos jogadores. Cada jogador possui duas seções, divididas em duas linhas para seus Pokémon...



Pokémon Ativo

A linha de cima na seção em jogo de um jogador é para o Pokémon Ativo. Cada jogador começa com (e deve possuir sempre) um Pokémon Ativo. Um jogador pode ter apenas um Pokémon Ativo de cada vez. Se seu oponente não possuir mais Pokémon em jogo, você será o vencedor!

Banco

A linha de baixo na seção em jogo de um jogador é para os Pokémon no Banco. Cada jogador pode ter até 5 Pokémon no Banco de cada vez. Todo Pokémon em jogo, exceto o Pokémon Ativo, deve ser colocado no Banco.

Baralho

Os jogadores começam com seus próprios baralhos de 60 cards no início do jogo. Embora os jogadores saibam quantos cards há em cada baralho, ninguém poderá olhar ou mudar a ordem dos cards nos baralhos de cada jogador, a menos que um card permita que isso seja feito.

Pilha de Descarte

Cada jogador possui sua própria pilha de descarte. Os cards removidos de jogo vão para a pilha de descarte, a menos que um card jogado diga algo diferente. Em geral, quando um Pokémon é Nocauteado, ele e todos os cards ligados a ele (como cards de Energia) são enviados para a pilha de descarte do seu dono.



JOGANDO

Os jogos Pokémon Estampas Ilustradas são velozes e furiosos. Veja o resumo e comece a jogar agora mesmo!

VENCENDO O JOGO

Você pode vencer o jogo de 3 formas:

- 1 Conquistando todos os seus cards de Prêmio.
- 2 Nocauteando todos os Pokémon do seu oponente durante o jogo.
- 3 Quando seu oponente não pode comprar um card no início de sua vez de jogar.

COMO COMEÇAR UM JOGO

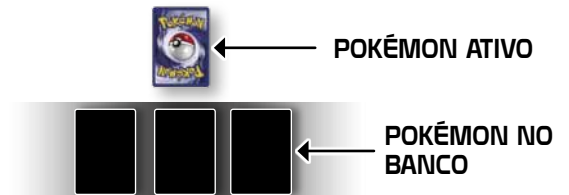
- 1 Aperte as mãos do seu oponente.
- 2 Embaralhe seu baralho de 60 cards e compre os 7 cards de cima.



- 3 Veja se você possui algum Pokémon Básico em sua mão

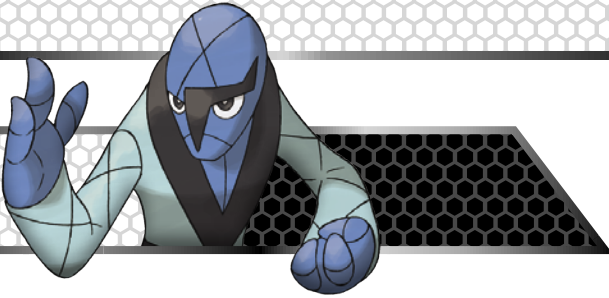


- 4 Coloque um de seus Pokémon Básicos virado para baixo como seu Pokémon Ativo.



- 5 Coloque até 5 outros Pokémon Básicos virados para baixo em seu Banco.





- 6** Coloque os 6 cards de cima do seu baralho de lado e com a face voltada para baixo. Esses são seus cards de Prêmio.
- 7** Jogue uma moeda. Quem ganhar o cara ou coroa, começa.
- 8** Os dois jogadores desviram todos os Pokémon que estão virados para baixo e começam a jogar!



E o que você fará se não possuir um Pokémon Básico? Primeiro, mostre sua mão para seu oponente e embaralhe a mão de volta em seu baralho. Em seguida, compre 7 outros cards. Se ainda assim você não conseguir um Pokémon Básico, repita o processo.

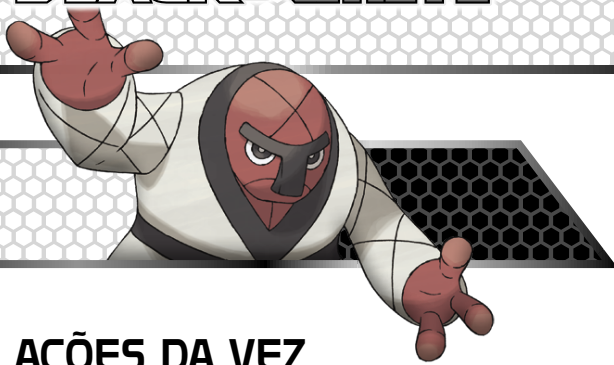


Toda vez que seu oponente embaralha sua mão de volta no baralho porque não havia um Pokémon Básico, você pode comprar um card extra!

PARTES DA VEZ DE JOGAR

Cada vez possui 3 partes principais:

- 1** Remova um card.
- 2** Execute uma das ações a seguir em qualquer ordem:
 - A** Coloque os cards de Pokémon Básicos da sua mão no Banco (tantas vezes quanto desejar).
 - B** Evolua seus Pokémon (tantas vezes quanto desejar).
 - C** Ligue um card de Energia da sua mão a um de seus Pokémon (um por vez de jogar).
 - D** Jogue cards de Treinador (tantos quanto desejar, mas apenas um card de Apoiador e um card de Estádio por vez).
 - E** Use as Habilidades (tantas vezes quanto desejar).
 - F** Recue seu Pokémon Ativo (somente um por vez).
- 3** Ataque. Encerre sua vez.



AÇÕES DA VEZ

1 COMPRE UM CARD

Comece a sua vez de jogar comprando um card.
(Se não houver cards em seu baralho no início da sua vez de jogar e você não puder comprar um card, o jogo terminará e seu oponente será o vencedor.)



2 EXECUTE QUALQUER UMA DESTAS AÇÕES EM QUALQUER ORDEM:

A Coloque os cards de Pokémon Básicos da sua mão no Banco (tantos quanto desejar).

Escolha um card de Pokémon Básico da sua mão e coloque-o virado para cima em seu Banco. O Banco pode acomodar até 5 Pokémon. Assim, você só poderá fazer isso se houver 4 Pokémon ou menos no Banco.



POKÉMON BÁSICOS NO BANCO



B Evolua os Pokémon (tantos quanto desejar).

Se você possui um card em sua mão que diz “Evolui do XXX” e XXX é o nome de um Pokémon que você tinha em jogo no início da sua vez, você pode colocar esse card em sua mão em cima do Pokémon XXX. Isso se chama “evoluir” um Pokémon.

É possível evoluir um Pokémon Básico para um Pokémon Estágio 1 ou um Pokémon Estágio 1 para um Pokémon Estágio 2. Quando um Pokémon evolui, ele conserva todos os cards ligados a ele (cards de Energia, Evolução, etc.) e mantém todos os danos que já possui, mas ele não pode usar os ataques nem as Habilidades do Pokémon do qual evoluiu. As Condições Especiais de um Pokémon, como Adormecido, Confuso ou Envenenado, também são encerradas quando ele evolui.

Exemplo:

O card Watchog na mão de João diz “Evolui do Patrat” e João possui um Patrat em jogo. Ele pode colocar o card Watchog em cima do card Patrat, mantendo os marcadores de danos e cancelando todos os outros efeitos.



Notas sobre a evolução: Nenhum jogador pode evoluir um Pokémon em sua primeira vez de jogar. Quando você evolui um Pokémon, isso significa que esse Pokémon é novo no jogo. Assim, você não pode evoluí-lo outra vez na mesma jogada! Você pode evoluir seu Pokémon Ativo ou seus Pokémon no Banco. Finalmente, nenhum jogador pode evoluir um Pokémon em sua primeira vez de jogar.

C Ligue um card de Energia a um dos seus Pokémon (um por vez de jogar).

Pegue um card de Energia da sua mão e ligue-o ao seu Pokémon Ativo ou a um de seus Pokémon no Banco. Você pode ligar Energia apenas uma vez por rodada!







D Jogue cards de Treinador.

Ao jogar qualquer card de Treinador, faça o que ele diz e obedeça a regra impressa na parte de baixo do card. Então, coloque-o na pilha de descarte. Você pode jogar todos cards de Item que desejar. Os cards de Apoiador são jogados da mesma forma que os cards de Item, mas você só pode jogar um card de Apoiador por rodada. Os cards de Estádio também só podem ser jogados uma vez por rodada, mas eles permanecem em jogo até serem removidos por outro card.

Recue seu Pokémon (um por vez).

Na maioria das vezes, você provavelmente não irá recuar. No entanto, se seu Pokémon Ativo possuir muitos marcadores de danos, talvez seja interessante recuá-lo e trazer outro Pokémon do Banco para lutar em seu lugar. Você também poderá fazer isso se tiver um Pokémon forte no Banco pronto para a batalha!

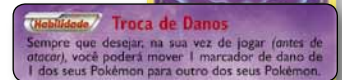
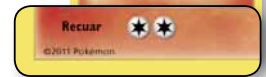
Para recuar, você deverá descartar 1 Energia do seu Pokémon Ativo para cada  listado em seu Recuo. Se não houver  listado, o recuo não terá custo. Em seguida, você irá trocar o Pokémon recuado por um Pokémon do seu Banco. Todos os marcadores de danos e cards ligados a cada Pokémon são mantidos quando eles são trocados. Pokémon Adormecidos ou Paralisados não podem recuar.

Quando seu Pokémon Ativo vai para o Banco (seja porque recuou ou por algum outro motivo), algumas condições deixam de existir: Condições Especiais e qualquer coisa que foi afetada por ataques.

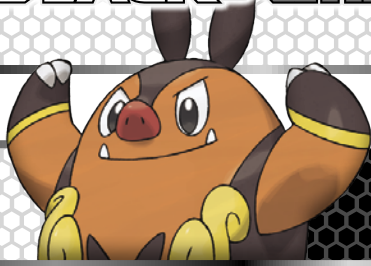
Se você recuar, mesmo assim poderá atacar na mesma vez de jogar com seu novo Pokémon Ativo.

F Use as Habilidades (tantas quantas desejar).

Alguns Pokémon possuem Habilidades especiais. Muitas delas podem ser usadas antes de um ataque. Cada Habilidade é diferente. Assim, leia cuidadosamente para saber como cada uma funciona. Algumas funcionam somente quando uma condição é atendida, enquanto que outras são válidas o tempo inteiro mesmo quando não estão sendo usadas. Certifique-se de anunciar quais Habilidades você está usando para que seu oponente saiba o que você está fazendo



Lembre-se: Habilidades não são ataques. Por isso, você ainda poderá atacar após usar uma Habilidade! Você pode usar Habilidades do seu Pokémon Ativo e também de seus Pokémon no Banco.



B ATAQUE E ENCERRE SUA VEZ

Quando estiver pronto para atacar, certifique-se de ter feito tudo o que queria fazer no passo 2. Após o ataque, sua vez acabou e você não pode voltar para trás!

O ataque possui três passos simples. Após entendê-los, você logo irá atacar como um profissional!

A VERIFIQUE a Energia ligada ao seu Pokémon Ativo.

Você precisa da quantidade certa de Energia ligada a um Pokémon para ele atacar. Por exemplo, vejamos Tepig. Seu ataque Investida custa . Assim, você deve ter pelo menos 1 Energia ligada a Tepig para usar esse ataque. Depois, seu ataque Rolagem custa . Você deve ter pelo menos 2 Energias ligadas a Tepig para a Rolagem. significa que é necessário ter 1 Energia ligada. No entanto, significa que qualquer tipo de Energia poderá ser usado para a segunda Energia. servirá, assim como ou qualquer outro tipo de Energia. Quando tiver certeza de ter escolhido a Energia correta, anuncie qual ataque você irá usar.

Este ataque chama-se Investida

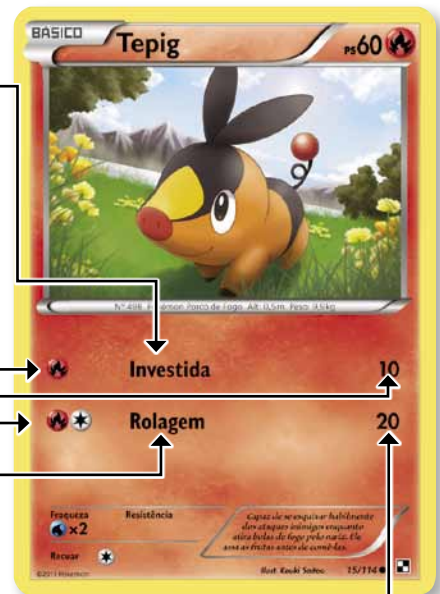
Tepig precisa de 1 Energia ligada para usar esse ataque.

A Investida causa 10 danos ao Pokémon Defensor

Este ataque chama-se Rolagem

Tepig precisa de 2 Energias ligadas para usar a Rolagem: 1 Energia e 1 de qualquer tipo de Energia

A Rolagem causa 20 danos ao Pokémon Defensor



Você poderá ver alguns ataques em que este é o símbolo do custo. Isso significa que o custo do ataque é 0 e você poderá usá-lo sem nenhuma Energia ligada ao Pokémon!

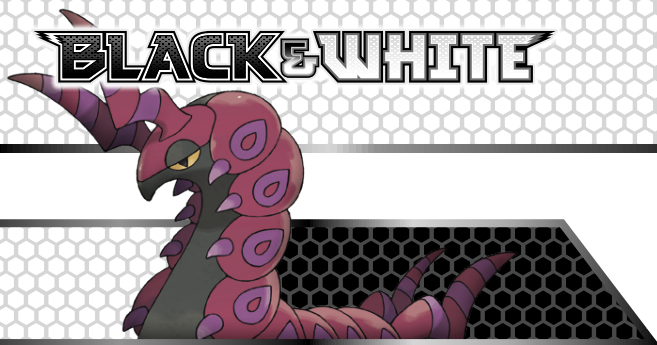


Soco Maldoso 30
O dano deste ataque não foi afetado por Frustração ou Resistência. Agora Tyrogue está Adormecido.

Que Energia você precisaria para usar o ataque Garras Venenosas de Scolipede? Correto, 2 Energias e 2 Energias de qualquer tipo!



Garras Venenosas 80



B VERIFIQUE a Fraqueza e a Resistência do Pokémon Defensor.

Alguns Pokémon possuem Fraquezas ou Resistências a Pokémon de determinados outros tipos, o que é marcado no canto inferior esquerdo do card. (Por exemplo, Snivy possui uma fraqueza em relação ao Pokémon). Se um ataque causar danos, o Pokémon Defensor receberá mais danos se possuir uma Fraqueza para o tipo do agressor. Ele receberá menos danos de um Pokémon se ele tiver resistência ao tipo daquele Pokémon.



Fraqueza e Resistência não se aplicam a Pokémon no Banco!

C COLOQUE marcadores de danos no Pokémon Defensor.

Ao atacar, coloque 1 marcador de dano no Pokémon Ativo do seu oponente para cada 10 danos causados pelo ataque do seu Pokémon (escrito à direita do nome do ataque). No exemplo acima, a Investida de Tepig causa 10 danos. Além disso a Fraqueza de x2 de Snivy para Pokémon do tipo Fogo tornam os danos $10 \times 2 = 20$. Assim, coloque 2 marcadores de danos com 10s neles em Snivy. Se um ataque disser para fazer algo a mais, não se esqueça de fazer isso também!

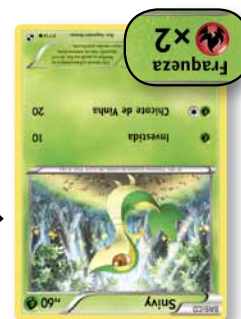
Seu ataque terminou. Veja se algum Pokémon foi nocauteado pelo ataque. Alguns ataques podem danificar mais de um Pokémon e, algumas vezes, até mesmo o Pokémon que atacou! Por isso, não se esqueça de verificar todos os Pokémon que foram afetados pelo ataque.

Quando um Pokémon possui danos totais pelo menos iguais ao seu PS (por exemplo, 5 ou mais marcadores de danos em um Pokémon com PS 50), ele é Nocauteado. Quando o Pokémon de um jogador é Nocauteado, esse jogador deve colocar ele e todos os cards ligados a ele na pilha de descarte. O oponente desse jogador tira 1 de seus próprios cards de Prêmio e coloca em sua mão (do oponente).

O jogador cujo Pokémon foi nocauteado escolhe um novo Pokémon Ativo em sua própria mão. Se seu oponente não puder fazer isso porque está com o Banco vazio (ou por qualquer outro motivo), você venceu o jogo! Se seu oponente ainda possuir Pokémon em jogo, mas você acabou de pegar seu último card de jogo, você também venceu!

D Sua vez terminou.

Em seguida, você cuidará de algumas tarefas especiais no passo Entre as vezes de jogar.





▶ ENTRE AS VEZES DE JOGAR

Antes do jogo continuar para o próximo jogador, cuide das Condições Especiais nesta ordem:

1. Envenenado 2. Queimado 3. Adormecido 4. Paralisado

Em seguida, aplique os efeitos de quaisquer Habilidades (ou qualquer outra coisa que um card diga que deve acontecer entre as vezes de jogar). Após os jogadores terem feito tudo isso, verifique se algum Pokémon afetado foi Nocauteado. Em seguida, comece a vez do próximo jogador!

CONDIÇÕES ESPECIAIS

Alguns ataques deixam o Pokémon Ativo Adormecido, Queimado, Confuso, Paralisado ou Envenenado – as chamadas “Condições Especiais”. Elas podem acontecer somente para um Pokémon Ativo: quando um Pokémon vai para o Banco, você deve remover todas as suas Condições Especiais. Evoluir um Pokémon também remove suas Condições Especiais.



Adormecido

Vire o Pokémon no sentido anti-horário para mostrar que ele está Adormecido.

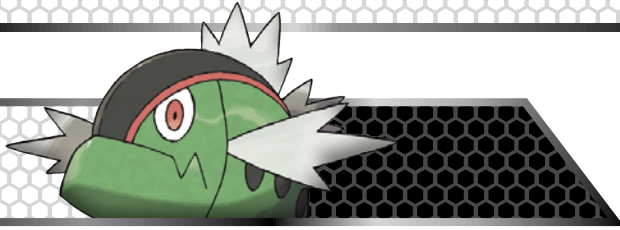
Quando um Pokémon está Adormecido, ele não pode atacar nem recuar. Entre as vezes de jogar, jogue uma moeda. Se sair cara, o Pokémon acordará (vire o card de volta). Se sair coroa, ele permanecerá Adormecido.



Queimado

Se um Pokémon estiver Queimado, ele poderá sofrer danos entre as vezes de jogar. Quando um Pokémon está Queimado, coloque um marcador de Queimadura nele. Entre as vezes de jogar, o dono do Pokémon Queimado joga uma moeda. Se sair coroa, coloque 2 marcadores de danos no Pokémon Queimado. Um Pokémon não pode ter dois marcadores de Queimadura. Se um ataque produzir outro marcador de Queimadura, a nova condição de Queimado simplesmente substituirá a antiga. Certifique-se de que seus marcadores de Queimadura pareçam diferentes dos marcadores de danos.





Confuso

Vire um Pokémon Confuso com a cabeça em sua direção para mostrar que ele está Confuso.

Se um Pokémon estiver Confuso, você deverá jogar uma moeda antes de usá-lo em um ataque. Se sair cara, o ataque funcionará normalmente, mas se sair coroa, seu Pokémon receberá 3 marcadores de danos e o ataque terminará sem maiores efeitos.



Paralisado

Vire o Pokémon Paralisado no sentido horário.

Quando um Pokémon está Paralisado, ele não pode atacar nem recuar. Remova a Condição Especial Paralisado durante a fase Entre as vezes de jogar se seu Pokémon tiver sido Paralisado desde o início da sua última vez de jogar.



Envenenado

Um Pokémon Envenenado sofre danos entre as vezes de jogar. Quando um Pokémon está Envenenado, coloque um marcador de Veneno nele. Coloque um marcador de dano em cada Pokémon Envenenado durante cada passo Entre as vezes de jogar. Um Pokémon não pode ter dois marcadores de Veneno. Se um ataque produzir outro marcador de Veneno, a nova condição de Envenenado simplesmente substituirá a antiga. Certifique-se de que seus marcadores de Veneno pareçam diferentes dos marcadores de danos.



Removendo Condições Especiais

Ir para o Banco remove todas as Condições Especiais. As únicas Condições Especiais que impedem um Pokémon de recuar são Adormecido e Paralisado. Como as condições Adormecido, Confuso e Paralisado giram o card do Pokémon, aquela que ocorreu por último é a única que permanece em vigor. Como Envenenado e Queimado usam marcadores, elas não afetam as demais Condições Especiais. Um Pokémon sem sorte poderia ser Queimado, Paralisado e Paralisado ao mesmo tempo!



LIGAS DE POKÉMON E KITS DE TREINADOR

Isso é tudo o que você precisa saber para jogar! Se precisar de mais ajuda, solicite um Kit de Treinador em sua loja preferida. Com esse kit, você e seus amigos aprenderão a disputar um jogo do início ao fim!



PLAY!
POKÉMON

Aprenda a jogar jogos de Pokémon!
Ganhe prêmios superlegais!
Batalhe contra outros jogadores!

Pergunte em sua loja de hobbies se eles possuem uma Liga de Pokémon ou procure uma perto de você em www.copag.com.br/pokemon.



Saiba mais em www.pokemon.com



REGRAS AVANÇADAS

O QUE CONTA COMO UM ATAQUE?

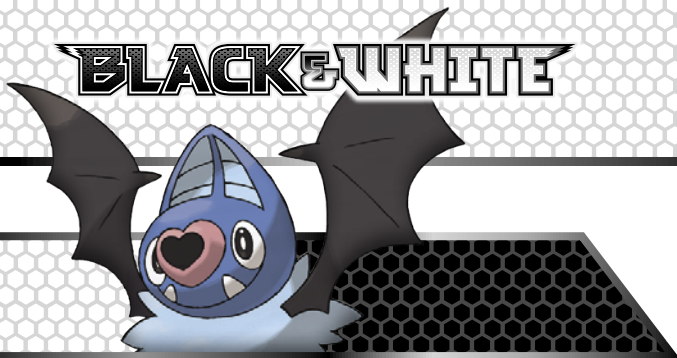
Todo ataque possui um custo e um nome, e também poderia ter um dano base e um texto de dano. A maior parte do texto em um Pokémon descreve seu ataque, mesmo quando ele não causa danos.

Por exemplo, o ataque Coleta de Lillipup não causa danos, mas ainda assim é um ataque! Todo o resto é chamado de Habilidade ou de alguma outra coisa. Por exemplo, a Habilidade Troca de Danos de Reuniclus move os marcadores de danos de um lado para o outro, mas não conta como um ataque.



A Atração de Swoobat afeta a Coleta, mas não a Troca de Danos.





DETALHES DOS ATAQUES

Na maioria dos ataques, a ordem em que as ações são feitas não é muito importante. No entanto, para um ataque complicado, estas são as etapas completas:

- A** Analise seu Pokémon e decida qual ataque usar. Certifique-se de ter a Energia correta ligada. Em seguida, anuncie que está usando esse ataque.
- B** Tome as decisões exigidas pelo ataque. Por exemplo, se um ataque disser “Escolha um dos Pokémon no Banco do seu oponente”, faça essa escolha agora.
- C** Tome as decisões exigidas pelo ataque para usá-lo. Por exemplo, você deverá jogar uma moeda se um ataque disser “Jogue uma moeda. Se sair coroa, este ataque não fará nada”.
- D** Aplique quaisquer efeitos que possam alterar ou cancelar o ataque. Por exemplo, se um ataque usado contra seu Pokémon na última rodada disser “Se o Pokémon Defensor tentar atacar durante a próxima vez de jogar do seu oponente, seu oponente jogará uma moeda. Se sair coroa, o ataque não fará nada”.
- E** Se seu Pokémon Atacante estiver Confuso, verifique agora para ver se o ataque falhou.
- F** Aplique todos os efeitos que devem acontecer antes dos danos, adicione os marcadores de danos e, em seguida, aplique todos os outros efeitos.

Descobrir quantos marcadores de danos colocar normalmente é simples. No entanto, se houver muitos fatores modificando os danos, siga as etapas abaixo nesta ordem:

- 1** Comece com os danos básicos impressos à direita do ataque. Se houver um \times , $-$ ou $+$ impresso próximo a ele, o texto do ataque dirá a você o dano causado. Se um ataque disser a você para colocar marcadores de danos, nenhum cálculo adicional será necessário porque os marcadores de danos não são afetados por Fraqueza, Resistência ou quaisquer outros efeitos em um Pokémon. Simplesmente coloque esses marcadores de danos no Pokémon afetado!
- 2** Os danos deste ataque não são afetados por Fraqueza, Resistência, ou qualquer outro efeito nesse Pokémon. Por exemplo, se seu Pokémon usou um ataque na última rodada que dizia “Na sua próxima vez de jogar, cada um dos ataques deste Pokémon causará de 40 de danos adicionais (*antes da aplicação de Fraqueza e Resistência*)”, leve isso em consideração. Pare se o dano base for 0 (ou se o ataque não causar nenhum tipo de dano). Caso contrário, continue.
- 3** Aumente os danos pela quantidade próxima à Fraqueza do Pokémon Defensor, caso ele possua uma Fraqueza para o tipo do Pokémon Atacante.
- 4** Reduza os danos pela quantidade próxima à Resistência do Pokémon Defensor, caso ele possua uma Resistência para o tipo do Pokémon Atacante.
- 5** Descubra os efeitos dos danos causados por cards de Treinador ou Energia, ou qualquer outro efeito sobre o Pokémon Defensor. Por exemplo, se o Pokémon Defensor possuir uma Habilidade que diz “Na próxima vez de jogar do seu oponente, qualquer dano causado a este Pokémon por ataques será reduzido em 20 (*após a aplicação de Fraqueza e Resistência*)”.
- 6** Para cada 10 de danos causados pelo ataque final, coloque um marcador de dano no Pokémon afetado. Se o marcador for 0, não coloque nenhum marcador de dano!



E SE VOCÊ COMPRAR MAIS CARDS DO QUE POSSUI?

Se um card disser para você comprar ou olhar mais cards do que a quantidade restante em seu baralho, compre ou olhe os cards que você possui e continue a jogar normalmente.

Por exemplo, se um card disser para você comprar ou olhar os 5 cards de cima do seu baralho e houver apenas 3 cards restantes no baralho, compre ou olhe esses 3 de cima. Você perderá se não puder comprar um card no início da sua vez de jogar, mas não se você não conseguir comprar um apenas porque um card disse para você fazer isso.

E SE OS DOIS JOGADORES GANHAREM AO MESMO TEMPO?

Você vence ao conseguir seu último card de Prêmio ou quando seu oponente não possui Pokémon no Banco para substituir seu próprio Pokémon Ativo quando esse Pokémon é Nocauteado (ou de alguma outra forma removido do jogo). Isso torna possível que os dois jogadores vençam ao mesmo tempo.

Se isso ocorrer, jogue uma Morte Súbita. No entanto, se você vencer de ambas as formas e seu oponente vencer de apenas um modo, você será o ganhador!

O QUE É MORTE SÚBITA?

Na Morte Súbita, um novo jogo é iniciado, mas cada jogador usa apenas 1 card de Prêmio, em vez dos 6 usuais. Prepare tudo novamente e jogue uma moeda para ver quem começa. O vencedor desse jogo é o vencedor final. Se o jogo de Morte Súbita também terminar empatado, basta continuar jogando Morte Súbita até alguém vencer.

O QUE CONTA E O QUE NÃO CONTA PARA O NOME DE UM POKÉMON?

- ♣ Alguns cards de Pokémon possuem informações adicionais após o nome, como um Nível ou um símbolo como ♣. O nome de um Pokémon muda a forma como você pode evoluir ou jogar determinados cards. O nível *não* é parte do nome de um Pokémon:
 - ◆ Gengar, Gengar LV. 43, Gengar LV. 44 e Gengar LV.X todos possuem o mesmo nome
- ♣ Os símbolos no final do nome de um Pokémon *são* parte do nome do Pokémon:
 - ◆ Alakazam, Alakazam ♣, e Alakazam ☆ possuem nomes diferentes uns dos outros
 - ◆ No entanto, δ (Espécie Delta) *não* é parte do nome de um Pokémon. Aerodactyl e Aerodactyl δ (Espécie Delta) possuem o mesmo nome
- ♣ Um dono no nome de um Pokémon *é* parte do nome do *Pokémon*:
 - ◆ Geodude e Geodude do Bruno possuem nomes diferentes

Ao montar um baralho, você pode ter apenas 4 cópias de um card do mesmo nome, exceto cards de Energia básica. Se seu baralho possuir uma unidade de Gengar, Gengar LV.43, Gengar LV. 44 e Gengar LV.X, você não poderá colocar mais cards chamados Gengar em seu baralho! No entanto, você poderia ter 4 Geodude e 4 Geodude do Bruno.

Ao evoluir, o nome do Pokémon "evolui de" deve corresponder ao nome do Pokémon que está sendo Evoluído. Assim, Graveler pode evoluir de Geodude ou Geodude LV. 12, mas não de Geodude do Bruno.



MONTAGEM DE BARALHOS

Ao montar a maioria dos baralhos, você deverá seguir algumas regras. Uma das regras mais importantes é que seu baralho deverá conter exatamente 60 cards. Ele não pode ter mais nem menos, mesmo que sejam 59 ou 61 cards!

Além disso, com exceção de cards de Energia básica, você poderá ter apenas 4 cards com o mesmo nome em seu baralho. Isso significa que você poderá ter apenas 4 cards chamados "Pignite" em seu baralho, mesmo que cada um tenha ataques diferentes. Finalmente, seu baralho deverá conter pelo menos um Pokémon Básico.

Montar seu próprio baralho pode ser desafiador, mas também muito divertido. Um Líder de Liga em uma Liga de Pokémon pode ajudá-lo com algumas ideias. Outra boa ideia é encontrar um baralho temático de que você goste e tentar modificá-lo. Lembre-se de usar exatamente 60 cards! Se você estiver começando um baralho inteiramente novo, experimente estas dicas para iniciantes:

- ♣ Escolha um ou dois tipos de Energia no máximo. Lembre-se, a maioria dos Pokémon ⚡ pode usar qualquer Energia para atacar, assim, eles podem fazer parte de qualquer baralho!
- ♣ Para garantir que você tenha cards de Energia suficientes, experimente usar 18 ou 22 em seu baralho de 60 cards
- ♣ Cards de Treinador também são importantes. Cards como Comunicação Pokémon e Busca de Energia pode ajudá-lo a encontrar exatamente os cards de que você precisa! Entre 13 a 20 cards de Treinador é um bom começo
- ♣ É claro, você também precisa de Pokémon! O restante do seu baralho será de Pokémon. Lembre-se: seu baralho deverá conter pelo menos um Pokémon Básico. Junte seus Pokémon favoritos de modo que você possa colocar 4 cópias deles em seu baralho para poder comprá-los o maior número de vezes possível. E, se aquele Pokémon evoluir, tente obter 4 de cada Pokémon da sua cadeia de evolução também!

Cada baralho é diferente e se enquadrará em sua personalidade e estratégia pessoal. Com o tempo, você saberá as quantidades de cards de Pokémon, Treinador e Energia de que mais gosta.





GLOSSÁRIO

HABILIDADE: Uma Habilidade é um efeito em um Pokémon que não é um ataque. Algumas estarão ativas o tempo inteiro, enquanto que outras deverão ser escolhidas para serem usadas. Leia cada Habilidade para garantir que você entenda exatamente como e quando ela funciona.

POKÉMON ATIVO: Seu Pokémon em jogo que não está no Banco. Somente o Pokémon Ativo pode atacar.

LIGAR: Quando você pega um card em sua mão e o coloca em um dos seus Pokémon em jogo.

ATAQUE: Quando seu Pokémon Ativo combate o Pokémon do seu oponente. 2) O texto escrito no card de cada Pokémon que mostra o que ele deve fazer ao atacar (um Pokémon pode ter vários ataques).

POKÉMON ATACANTE: O Pokémon Ativo ao atacar.

CARD DE ENERGIA BÁSICA: Um card de Energia Grama 🌿, Fogo 🔥, Água 💧, Raios ⚡, Psíquico 🌀, Luta 🥊, Escurecimento 🌑, ou Metal ⚙️.

CARD DE POKÉMON BÁSICO: Um card que você pode usar diretamente da sua mão em sua vez de jogar. Consulte "Card de evolução".

BANCO: O local dos seus Pokémon que estão em jogo, mas não em uma batalha ativa. Eles entram em ação e lutam quando o Pokémon Ativo recua ou é Nocauteado. Quando Pokémon no Banco sofrem danos, Fraqueza e Resistência não se aplicam.

MARCADOR DE QUEIMADURA: Aquilo que você coloca em um Pokémon para se lembrar que ele está Queimado. Remova o marcador se o Pokémon estiver no Banco ou Evoluído. Consulte "Marcador", "Marcador de danos".

MARCADOR: Objeto colocado como um lembrete em um Pokémon (por exemplo um marcador Char). Um marcador não é removido quando o Pokémon é colocado no Banco, mas sim quando ele evolui (marcadores de danos são uma exceção especial a esta regra). Consulte "Marcador de Danos", "Marcador de Veneno", "Marcador de Queimadura".

DANOS: O que normalmente acontece quando um Pokémon ataca outro. Quando um Pokémon possui danos totais maiores ou iguais ao seu PS, ele é Nocauteado.

MARCADOR DE DANOS: Um marcador colocado em seu Pokémon para mostrar que ele sofreu danos. Ele permanecerá no seu Pokémon mesmo se ele estiver no Banco ou Evoluído. Cada marcador de danos causa tantos danos quanto o valor impresso. Consulte "Marcador", "Marcador de Veneno".

POKÉMON DEFENSOR: Seu Pokémon Ativo quando seu oponente está atacando.

INVOLUIR: Alguns cards podem involuir um Pokémon Evoluído, o que é o oposto de evoluir seu Pokémon. Quando um Pokémon é involuído, ele também perde Condições Especiais e quaisquer outros efeitos.

PILHA DE DESCARTE: Os cards que você descartou. Esses cards ficam sempre virados para cima. Qualquer um pode vê-los a qualquer momento.

CARDS DE ENERGIA: Cards que energizam seus Pokémon para que eles possam atacar. Consulte "Card de Energia básica".

CARD DE EVOLUÇÃO: Um card que você joga em cima de um card de Pokémon Básico (ou em cima de outro card de Evolução) para torná-lo mais forte.

CARD DE TREINADOR FÓSSIL: Um tipo especial de card de Treinador que funciona como um Pokémon Básico ao ser colocado em jogo. Quando um card de Treinador Fóssil está em sua mão, seu baralho ou sua pilha de descarte, ele não é considerado um Pokémon Básico. No entanto, esses cards de Treinador sempre contam como Pokémon Básicos durante a preparação.

HIT POINTS (PS): Um número que todo Pokémon possui. Ele informa quanto de danos um Pokémon pode aguentar antes de ser Nocauteado.

ENTRE AS VEZES DE JOGAR: A parte de cada rodada em que o jogo passa de um jogador para o outro. Verifique os estados de Envenenado, Queimado, Adormecido e Paralisado nesta etapa, e também veja se algum Pokémon foi nocauteado.



EM JOGO: Seus cards estão em jogo quando estão na mesa. Cards de Pokémon Básicos, de Evolução e de Energia não podem ser usados a menos que estejam em jogo. (Os cards no seu baralho, em sua pilha de descarte e seus Prêmios não estão em jogo, mas seus Pokémon no Banco sim.)

NOCAUTEADO: Um Pokémon é nocauteado quando possui danos maiores ou iguais ao seu PS. Esse Pokémon vai para a pilha de descarte juntamente com quaisquer cards ligados a ele. Quando um dos Pokémon do seu oponente é Nocauteado, você recebe um dos seus Prêmios.

CARD DE ITEM: Um tipo de card de Treinador. Siga as instruções do card e descarte-o.

ZONA PERDIDA: Os cards enviados para a Zona Perdida não podem mais ser jogados durante a partida. Coloque-os com a face voltada para cima em qualquer lugar fora do jogo.

DONO: Um Pokémon com o nome de um Treinador em seu título, como Sandshrew de Bruno ou Meowth da Equipe Foguete. Cards com **Q**, **TL**, **TL**, **C**, ou **FB** NÃO contam como cards de "Dono".

MARCADOR DE VENENO: Objeto colocado em um Pokémon para lembrar que ele está Queimado. Remova o marcador se o Pokémon estiver no Banco ou Evoluido. Consulte "Marcador", "Marcador de danos".

POKÉ-BODY: Um efeito que se torna ativo assim que esse Pokémon entra em jogo e dura até esse Pokémon sair de jogo.

POKÉ-POWER: Um poder que você deve escolher usar e usá-lo uma única vez por rodada em Pokémon Ativo ou no Banco. A maioria dos Poké-Powers é desativada quando o Pokémon possui uma Condição Especial.




POKÉMON: Os personagens coloridos que lutam por você no Pokémon Estampas Ilustradas. Eles são representados no jogo por Pokémon Básicos e cards de Evolução.

POKÉMON-EX: Pokémon-EX são Pokémon mais poderosos com uma desvantagem específica: quando seu Pokémon-EX é Nocauteado, seu oponente compra dois cards de Prêmio em vez de um.

LENDA POKÉMON: Cards duplos especiais que mostram poderosos Pokémon lendários. Ambos os cards devem ser jogados ao mesmo tempo.

POKÉMON LV.X: Versões mais fortes de um Pokémon convencional colocadas por cima de um Pokémon normal com o mesmo nome e que adicionam habilidades extras ao Pokémon original.

POKÉMON POWER: Uma habilidade especial de alguns Pokémon. Os Pokémon Powers dividem-se em duas categorias: Poké-Power e Poké-Body. Elas sempre incluem as palavras "Poké-Power" ou "Poké-Body". Assim, é fácil saber que elas não são ataques.

POKÉMON SP: Um Pokémon especial treinado por um Treinador específico. Possui um símbolo em seu nome para mostrar quem é seu dono. Um card Zapdos  possui um nome diferente de um card Zapdos por que Zapdos  é um Pokémon da Equipe Galáctica e  é parte desse nome.

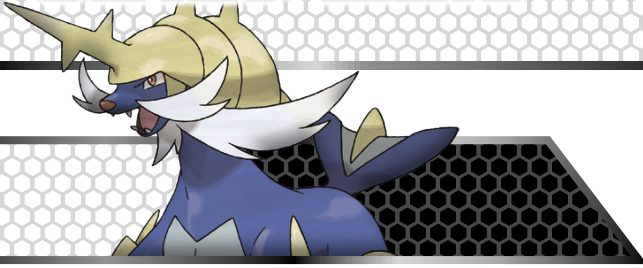
FERRAMENTA POKÉMON: Um tipo especial de card de Treinador (um item) que você pode ligar ao seu Pokémon para ajudá-lo. Cada Pokémon pode ter apenas 1 Ferramenta Pokémon ligada a ele de cada vez.

CARDS DE PRÊMIO: Os 6 cards que você coloca virados para baixo no início do jogo. Toda vez que um dos Pokémon do seu oponente é Nocauteado, você coloca 1 dos seus Prêmios em sua mão (ou 2 Prêmios para Pokémon-EX). Ao receber seu último card de Prêmio, você vence!

RESISTÊNCIA: Um Pokémon com Resistência sofrerá menos danos quando atacado por um Pokémon de um determinado tipo. A quantidade de Resistência é impressa próxima ao(s) tipo(s) de Resistência que um Pokémon possui, se alguma.

RECUAR: Quando você troca seu Pokémon Ativo por um dos Pokémon no seu Banco. Para recuar, você deverá descartar uma quantidade de Energia do Pokémon que está recuando igual ao Custo para Recuar desse Pokémon. Esse custo é mostrado no canto inferior direito do card. Só é permitido um recuo por vez de jogar.

CONDIÇÕES ESPECIAIS: Os estados Adormecido, Queimado, Confuso, Paralisado e Envenenado são chamados de Condições Especiais.



CARD DE ESTÁDIO: Um tipo de card de Treinador semelhante a um card de item, mas que permanece em jogo após ser usado. Somente um card de Estádio pode estar em jogo de cada vez – se um novo card desse tipo entrar em jogo, descarte o antigo e encerre seus efeitos. Você só pode jogar um card de Estádio de cada vez.

MORTE SÚBITA: Algumas vezes, os dois jogadores ganham ao mesmo tempo. Nesse caso, você deverá jogar uma partida rápida chamada de “Morte Súbita” (use apenas 1 card de Prêmio em vez de 6).

CARDS DE APOIADOR: Um card de Treinador semelhante a um card de Item. Você só pode jogar um card de Apoiador de cada vez.

MÁQUINA TÉCNICA: Um tipo de card de Treinador (um Item) que você pode ligar ao seu Pokémon. Quando ele está ligado, seu Pokémon pode usar o ataque Máquina Técnica por conta própria. Os cards Máquina Técnica permanecerão ligados, a menos que o texto do card diga algo diferente.

CARDS DE TREINADOR: Cards especiais que você pode jogar para obter vantagens. Consulte “Card de Item”, “Card de Estádio”, “Card de Apoiador”.

POKÉMON DE TREINADORES: Pokémon com os nomes de Treinadores em seus títulos, como Sandshrew de Bruno. Você não pode evoluir um Sandshrew regular para Sandslash de Bruno, e também não pode evoluir um Sandshrew de Bruno para um Sandslash normal. Isso é porque “Bruno” é parte do nome.

FRAQUEZA: Um Pokémon com Fraqueza sofrerá mais danos quando atacado por um Pokémon de um determinado tipo. O efeito da Fraqueza é indicado próximo ao(s) tipo(s) de Fraqueza que um Pokémon possui, se alguma.



PRECISA DE AJUDA PARA JOGAR O JOGO?

Para ajuda, estratégias, regras ou informações sobre torneios, visite nosso site em:

www.copag.com.br/pokemon

© 2011 Pokémon. © 1995–2011 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® e os nomes dos personagens são marcas da Nintendo.